

EL JUEGO, UN PILAR QUE FAVORECE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Angie Janieth Castillo Cuenca
0000-0002-0036-2138

angiejcastillo@gmail.com

Luz Ángela Chavarro Rodríguez
0000-0002-5797-6050

luzarocha1976@gmail.com **Matilde Lina Rueda Rojas** **0000-0001-6431-6846**

matildelinarueda@gmail.com

Resumen:

El presente artículo surge de la importancia del juego como pilar fundamental en la educación inicial; actualmente y de manera más vertiginosa los docentes están reconsiderando la manera de guiar y orientar a las niñas y los niños con el fin de aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego fundamenta una de las formas más significativas en las que los niños de educación inicial conquistan saberes y capacidades indispensables en su proceso de formación.

El juego desde sus manifestaciones y presencias en la educación infantil ha tenido y tiene 2 figuras fundamentales tanto en los documentos curriculares oficiales como en las prácticas de los maestros. Una muy articulada a pensar el juego como instrumento para enseñar contenidos, y la otra figura del juego como fin en sí mismo, más que como medio para aprender ciertos contenidos.

Este artículo se basa en la revisión de documentos sobre el juego. Es un análisis de contenido de referentes teóricos que abordan la lúdica para formación de los niños y niñas en educación inicial. Considerándolo un propósito serio, un reflejo de la cultura y de la sociedad, desde una perspectiva psicológica, constructivista, construccionista.

Se habla de la importancia del juego, para comprender los valores de una sociedad, para reconocerse como parte de un saber, para mostrar cómo funciona el mundo de los adultos, imitando situaciones cotidianas, creando a partir de realidades propias de acuerdo a los deseos y necesidades de las niñas y los niños, tomando el juego como posibilidad de leer, elaborar y reelaborar el mundo, el juego como un proyecto de vida adulta anticipada en la infancia.

Palabras clave: Juego, Pilar, Aprendizaje Significativo

Y ¿quién no aprende en un contexto de bienestar y placer?... Cuando se habla de juego, generalmente se le asocia con la niñez, sin embargo, es innegable que la diversión y la sensación de confort que propicia el juego se da a lo largo de la vida del ser, incluso hasta en la vejez.

Por lo anterior, pensar en el juego como una actividad superflua minimiza los alcances que la misma puede contener; lo anterior, en coherencia con los planteados por (López Chamorro, 2010), quien manifiesta que su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, patrones y normas de comportamiento, se permite elaborar estrategias para la resolución de conflictos, educan y desarrolla facetas de personalidad en los individuos que lo practican. Es entonces, que la actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana.

Asimismo, jugar no es una actividad contemporánea para potencializar capacidades en los infantes, por el contrario, el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto y forma de practicarlo van cambiando de acuerdo a la cultura. Es una actividad innata, que se desarrolla con el paso del tiempo, mientras el hombre intenta relacionarse con su entorno y sus semejantes, interactuando de manera lúdica y aprendiendo de dicha experiencia. En el juego se vale la participación individual, grupal o colectiva, es una experiencia de ensayo y error, donde se proponen y cambian normas constantemente, cuya máxima finalidad es placentera, de esparcimiento, recreación y ocio (López Chamorro, 2010).

De acuerdo a lo anterior, desde la época clásica pensadores como Aristóteles y Platón daban importancia al aprender jugando, y proponían que los infantes tuvieran juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para retos de la vida adulta. Después. En el siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego.

Es entonces que aparece Lázarus y Spencer manifiestan la importancia de que el niño juegue y gaste sus energías mientras aprende; luego Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Para Freud la actividad de jugar deja como resultado la satisfacción de impulsos instintivos del ser. Es por esto que, el juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción, con el uso de la imaginación y con la mera meta de divertirse.

Ahora bien, en tiempos más actuales, el juego es interpretado de acuerdo a los planteamientos teóricos relacionados con la Psicología. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en las etapas de desarrollo, por lo anterior, él relaciona la evolución de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: *las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.*

Entonces, como educadores, influenciados por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos, dado que la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos indica el modo cómo evoluciona el concepto de lineamiento social en el infante. Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria.

El anterior recorrido teórico, muestra el juego como una actividad creativa, de intereses y motivación. Y observar el juego a través de la historia ha permitido que se le identifique como una

actividad fundamental en el aprendizaje. El niño explora, ensaya, compara, relaciona y aprende. Por tal razón se le considera herramienta fundamental en los escenarios de enseñanza aprendizaje.

Dado que el niño lo realiza de manera natural y espontánea, el juego se convierte en una herramienta didáctica y pedagógica que lleva consigo el principal elemento: la motivación. Constituyéndose como el primer paso para disponer todos los sentidos alrededor de diversas experiencias que conducen a variados aprendizajes. El juego lleva a la adquisición de habilidades, destrezas, conceptos y saberes fundamentales para próximos aprendizajes.

A través del presente escrito encontrará diversas posiciones teóricas del juego como elemento fundamental del aprendizaje.

Juego, pilar de la educación inicial

Recopilando las ideas de diferentes disciplinas interesadas en entender la infancia y los procesos educativos, se encuentra muy bien posicionado al juego como uno de los elementos fundamentales. Desde que nace, el niño busca la interacción armoniosa con los demás, inicialmente con sus padres y poco a poco va ampliando el abanico de posibilidades para relacionarse y aprender. Vygotsky (1924), menciona al juego como aquella necesidad de reproducir lo que observa en los demás. Por naturaleza, el niño copia escenas que van más allá de los instintos internos individuales. El juego se constituye en pilar de la educación en la primera infancia.

Ahora bien, Vigotsky ha propuesto su teoría del aprendizaje arraigada a la naturaleza social del niño. Considerando que su interacción con los otros es la fuente de múltiples experiencias que hacen que el niño entienda mejor las ideas, conceptualice y comprenda rápidamente. El niño aprende de manera más eficiente en un entorno social.

Por lo anterior, (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001) sostienen que la planeación de las experiencias y momentos para promover el juego debe ser flexible y acorde con las necesidades e intereses de las niñas y los niños. En ocasiones, los juegos surgen de manera espontánea, sin planearlos, y esto apunta a que se prevén experiencias, pero cada uno las asume de acuerdo con sus posibilidades, comprensiones e interpretaciones. Por ello las experiencias pueden tomar rumbos distintos a los que la maestra, el maestro y el agente educativo esperaban.

Aprendizaje y juego relación inseparable

Entonces, se realiza una revisión documental del juego desde diferentes perspectivas teóricas de autores que han estudiado e interpretado el juego infantil, y es propicio mencionar a muchos de ellos. Durante el presente artículo se exponen las consideraciones sobre el juego que hacen los siguientes autores (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001): Jean Piaget, Lev Vygotski, Rudolf Steiner con la pedagogía Waldorf, María Montessori y Freire.

De hecho, el niño juega para construir y representar su mundo. Juega para poder asimilar su realidad, su entorno, para darle forma a sus ideas reales y fantásticas. También le permite expresar sentimientos y emociones, manifestar sus angustias y dar forma a sus experiencias vividas. Por medio del juego el niño se fortalece de manera física, emocional y psicológica, y así consolida una autoimagen y autoestima necesarias para el desarrollo óptimo, ganando suficiente autonomía y autoconfianza. Es decir, el niño juega por placer, para relacionarse con el otro, demostrar sus capacidades, competir, rivalizar y establecer acuerdos. Jugar le permite asumir roles, reflejar su identidad y practicar su participación en diversas funciones y grupos. Así pues, se puede decir entonces que es una actividad necesaria para consolidar su personalidad y su relación con los otros.

Incluso, el pequeño niño sale del núcleo familiar buscando ampliar su entorno relacionándose con otras personas, en su gran mayoría en jardines infantiles, hogares de cuidado o programas enfocados a la primera infancia. Experiencia que lleva a demostrar que los niños aprenden con todo el cuerpo. Cuerpo que aprende jugando. Cuerpo que escucha, ve, siente, toca, interactúa. Para Freire el juego se presenta como este espacio de acción del niño sobre la realidad; de la comprensión y la acción en el mundo; un espacio de descubrimientos y aprendizaje (Freire & Guimarães, 1984).

Además, en la atención integral a la primera infancia se entiende el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos: en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos. Como derecho garantizado, invita a comprender que la niña y el niño viven en el juego y para el juego, y en esta medida se genera una actitud crítica y reflexiva frente a los espacios en los que crecen y sus condiciones; hace pensar también en el papel de los medios de comunicación y la industria del juego y el juguete, qué tipo de acciones lúdicas proponen y qué valores transmiten. Todos los elementos señalados anteriormente dan una idea del porqué el juego merece un lugar privilegiado en la educación inicial. (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

¿Cómo se clasifican los juegos en la primera infancia?

Para hacer esta clasificación, se tiene en cuenta las etapas del desarrollo propuestas por Piaget, quien menciona generalidades típicas de dichas edades, pero sin aclarar que cada niño es único e irrepetible y por lo tanto puede estar desarrollándose a ritmos distintos, fuera de los márgenes de edad propuestos en la teoría.

La primera etapa en mención es Sensoriomotora, entre los 0 y 2 años, en la cual predomina el juego funcional o de ejercicio. Es una etapa de descubrimiento del mundo a su alrededor, en la cual quiere observar, escuchar, llamar y alcanzar objetos y personas. Y dicha motivación, argumenta (Secada Marcos, 1989), lo lleva a dominar los espacios, cambiar de posición y moverse, pasando rápidamente de estar acostado mirando arriba, a voltearse, sentarse, arrastrarse y gatear, incorporarse y caminar hacia aquello que quiere alcanzar. Su juego está enfocado en descubrir su cuerpo, todo lo que puede hacer con él, e interactuar con su entorno.

Los cambios en la motricidad y el lenguaje son muy notorios y acelerados en esta etapa. Los juguetes que sobresalen en esta edad son muy sensoriales, como sonajeros, móviles de colores llamativos, cuentos de tela con dibujos sencillos y atractivos, construcciones de piezas grandes, pero especialmente juegos que permitan la interacción con el adulto, cantar, mirarse a la cara, al espejo, imitar.

De los 2 a los 6 años predomina el Juego Simbólico. Es llamada etapa Preoperacional, caracterizada por juegos de lenguaje simples, juegos de construcción, recreación de la realidad usando manualidades y variados materiales, juegos de imitación representando personajes cercanos, profesiones u otros personajes fantásticos. En esta etapa se desarrolla el pensamiento egocéntrico, la imaginación, y el lenguaje adquiere gran importancia. Experimenta las rimas, las adivinanzas, los trabalenguas y otras figuras literarias que se ven enriquecidas con el uso de nuevo vocabulario.

El siguiente estadio o etapa es llamado de Operaciones Concretas, y aunque ya no hace parte de las edades comprendidas en la Educación Inicial, sí vale la pena mencionar algunos juegos y características que alcanzan a vivir los niños como presaberes y aprestamientos. Aquí predomina el juego de reglas, en el cual participa el niño atendiendo a las reglas propuestas o modificando las ya existentes por otras que mejor se acomoden al grupo con el cual juega y su contexto. Es entonces

que se puede dar muchos ejemplos, entre ellos los juegos de mesa o de patio, como piedra-papel-tijera, el parqués o parchís, el dominó, triqui o tres en raya, ajedrez, sillas musicales, memoramas, las canicas, entre muchos otros.

El juego y el currículo oficial

Ahora, si se tiene en cuenta las palabras de María Montessori: “El juego es una transformación de la realidad al servicio del yo. Por tanto, el juego libre en la naturaleza es perfecto para los infantes. El trabajo y el juego no son opuestos, van unidos en la infancia.” Por lo anterior, se evidencia la razón perfecta para incluir el juego en todo currículo educativo diseñado para la Primera Infancia.

Por lo anterior, se invita a toda la comunidad educativa a proponer una perspectiva de Diseño Curricular donde el juego constituye una herramienta fundamental de aprendizaje. El currículo concebido como un plan que permite llevar una organización, control de los programas y actividades que se van a desarrollar dentro del proceso educativo, permite visualizar el juego en directrices y lineamientos, el juego en proyectos educativos institucionales, el juego en planeaciones de clase, el juego en todas las acciones pedagógicas y didácticas dirigidas a construir cultura de aprendizaje. Un aprendizaje natural, libre, espontáneo, flexible y constructivista. Es el niño y su acción de jugar la que permite que sus estructuras de aprendizaje se consoliden.

Entonces, pedagogos como Rudolf Steiner consideran que el juego creativo potencia el desarrollo físico, emocional y social del niño, y le permite aprender a través de la investigación, la experiencia y el descubrimiento; en congruencia, se evidencia la relación estrecha entre Currículo y juego, propuestas innovadoras como la pedagogía Waldorf, donde la asertiva planeación docente lleva al desarrollo de actividades de clase y aprendizaje significativo.

Otro ejemplo claro está propuesto en el modelo Montessori, donde se mencionan cinco áreas de aprendizaje fundamentales: el área de vida práctica, el área del lenguaje, el área de matemáticas, el área sensorial y el área cultural. Todas ellas acompañadas de entornos ricos en estímulos, donde el maestro cumple un papel fundamental, pues es el creador intencionado de dichos ambientes. No es un maestro que enseña, es el adulto que ayuda a los niños a aprender a partir de la experiencia, con materiales idóneos y el ambiente adecuado. Ambiente donde el juego se constituye en libertad para educarse, desarrollarse y aprender a un ritmo único e individual, gracias al espacio estimulante y estructurado.

El juego como actividad rectora

La actividad rectora es la que determina los cambios básicos en la psique del niño en una edad dada, en la cual surgen, se forman y reconstruyen los procesos psíquicos particulares (González Moreno, Solovieva, & Quintanar, 2009).

A partir de este concepto, se infiere que el juego es una actividad rectora en la primera infancia.

Durante el juego, los niños y niñas se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños y niñas comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y sus semejantes.

Como se ha podido leer en el artículo, se ha ilustrado el juego como actividad característica de los niños de 0 a 6, definida como Primera infancia por la UNESCO. Considerándose como aquella actividad que permite construir bases cognitivas, desarrollar conocimientos, interactuar socialmente y adquirir madurez afectiva. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Todas estas expresiones remiten al JUEGO en mayúsculas, al juego que se considera que debe hacer presencia en el entorno educativo, al juego que tiene un valor en sí mismo: el que surge espontáneamente de la interacción de las niñas y los niños con el espacio y con los objetos, los que proponen los otros y aquellos que necesitan ser enseñados para que no se pierdan, como los juegos tradicionales. En esta misma línea, cuando se indaga acerca de a qué van las niñas y los niños menores de seis años a la educación inicial, es común encontrar como respuesta que “van a jugar”; esa contestación podría hacer pensar que se comparte la idea de que el juego es la actividad rectora de la infancia. Sin embargo, cuando se profundiza en su sentido, se encuentra una perspectiva que restringe todo el potencial que en sí misma alberga, puesto que generalmente se usa para lograr un fin como aprenderse los colores, recordar las figuras geométricas, etc. De esta forma, el juego se convierte en un dispositivo dirigido, orientado y simplista que lleva a un aprendizaje concreto en el marco de una participación y diversión aparente. (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

El juego proyecto de vida adulta

Para finalizar, este análisis de referentes teóricos que abordan el juego como herramienta fundamental de aprendizaje en la primera infancia, concluyendo que el juego es un proyecto de vida adulta. Pues, aporta de manera natural y significativa aprendizaje, maduración y desarrollo de competencias para la vida, de una manera integral desde las diferentes dimensiones del desarrollo: cognitiva, comunicativa, corporal, personal social y creativa. Para Vigotsky "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1994, p.74) En este juego, el niño siempre se comporta por encima de su propia edad. Cuando el adulto ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo. Entendiendo este concepto, acuñado por Vigotsky, como aquel espacio que existe entre el momento actual del desarrollo del niño y su desarrollo potencial.

Asimismo, el niño y el juego consolidan una relación inseparable, ya que es su ocupación favorita. Y movido por su curiosidad e imaginación, el niño proyecta su vida adulta. Todas las capacidades, potencialidades y competencias que adquiere a través del juego se constituyen en un proyecto individual y personal, en una proyección de sí mismo en el grupo social que integra y el ciudadano que sueña ser.

Entonces, la invitación final es para todos los adultos, padres y maestros que hacen el entorno social de los niños: Jugar y permitir jugar, es una manera divertida de construir desde hoy el mañana venturoso de los niños. Para Freire el juego se presenta como el espacio de acción del niño sobre la realidad; de la comprensión y la acción en el mundo; un espacio de descubrimientos y aprendizajes (Freire y Guimaraes, 1984)

¿Cómo se puede aplicar la teoría del juego en proyectos infantiles?

Dado que los niños aprenden de manera más eficiente en un entorno social, queda la invitación a jugar como acción que promueve interacción y aprendizajes recíprocos. La idea principal de nuestro artículo es permitir que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje, utilizando el juego como la estrategia más asertiva, motivadora y espontánea.

Mientras se trabaja junto a niños, se desarrollan múltiples proyectos que van desde la organización de una fiesta infantil hasta la consolidación de un proyecto investigativo, donde el juego hace lo suyo. Es la creatividad del equipo multidisciplinario que construye ambientes ricos y atractivos para los niños. Entre algunos que suenan muy llamativos en el mundo infantil, se proponen ideas como las siguientes: Ecoaventura, explorando la naturaleza; CreaTIC, aprendiendo con tecnología; Mundos mágicos, viajando a través de la literatura; Construyendo con números, matemáticas en acción; Descubre y experimenta, ciencia en tus manos o Arte vivo, que invita a explorar con creatividad.

Por ende, es tarea del docente planear y proponer más actividades donde no existen respuestas únicas, por el contrario, genere juegos donde los interrogantes motivan a los niños a buscar posibles respuestas. Recuerde ir más allá, es decir, proponga actividades basadas en el juego que los lleven a su zona de desarrollo próximo. También, estructure las actividades atendiendo al primer principio de la didáctica: llévelos de lo sencillo a lo complejo, de lo simple a lo estructurado, pasando gradualmente por niveles de dificultad. Por lo anterior, apueste preferiblemente por trabajo colaborativo, más que por el individual, recuerde que se aprende de los otros y con los otros. Implemente actividades lúdicas que faciliten la interacción social, el desarrollo de un lenguaje rico y elocuente entre los niños, que facilite el diálogo y la comprensión entre ellos, estimulando así las construcciones de conceptos de manera colectiva.

Reinventarse, otra misión del Juego en la Educación

La crisis humanitaria vivida durante los años 2020 y 2021 hizo que los niños permanecieran en sus hogares, y la educación adquirió un aspecto aséptico, indicando a los chicos no compartir recursos comunes o trabajar en equipo. Se desarrolló de manera acelerada y atractiva con el apoyo de recursos y juegos a través de ayudas tecnológicas. Época en que se descubren los atractivos que son los canales multi estímulo, donde se combinan imágenes, movimiento, sonido y premios. La inmediatez a las respuestas de la interacción de los niños en las diferentes aplicaciones los cautivó; gamificación, ovas y TIC se hicieron recursos fuertes en el sistema educativo y recreativo de los niños.

Pero llegó el momento de la post pandemia (Peraza Sanginés, 2021), en la que se busca de nuevo la interacción social, el desarrollo de habilidades sociales, de comunicación, negociación, que le faciliten al niño la adquisición de competencias para el desarrollo de la vida en comunidad. El juego es el indicado para lograrlo. Y el maestro líder del proceso.

En conclusión, después de realizar esta revisión bibliográfica, se puede concluir que el desarrollo sostenible, planteado por la Agenda 2030 presume una transformación cultural protagonizada por la formación constante de la sociedad, que permita a educadores actualizarse constantemente en herramientas de gamificación, incluso digitales, con el propósito de cubrir la evolución social que se vive a diario.

Fuentes Bibliográficas

- Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983). El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. Barcelona. Paidós.
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2009). La actividad de juego temático. *Magis. Revista Internacional de Investigación*.
- Groos, K. (1898). The play of animals. Nueva York. Appleton. Groos, K.
- (1901). The play of man. Nueva York. Appleton.
- Lázarus, M. (1883): Concerning the fascination of play. Berlín. Dummler
- López Chamorro, I. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Revista de la Educación en Extremadura*.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Educación*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento 20, Sentido de la Educación Inicial*. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Peraza Sanginés, C. (2021). Educación y desafíos post-pandemia. *Novamérica*.
- Piaget, J. (1932). El juicio moral en el niño. Barcelona. Fontanella.
- Piaget, J. (1966). Response to Sutton - Smith. *Psychological Review*, N° 73, pp.111-112.
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. México. Fondo de cultura económica.
- Secada Marcos, F. (1989). *Las definiciones del juego*.
- Spencer, H. (1855). Principios de psicología. Madrid. Espasa-Calpe. 1985.
- Vygotsky, L.S. (1932). Thought and Language. Cambridge. Mass: MIT Press. (Trad. Cast: Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires. La Pléyade, 1977.)
- Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica.